

HENDRIK WIEDUWILT

# Cheatbots in Onlinespielen – eine Urheberrechtsverletzung?

Virtuelle Welten boomen – teilweise. Während auf soziale Welten wie „Second Life“ eine Grabrede nach der anderen gehalten wird, ist der kommerzielle Erfolg von Spielwelten wie „World of Warcraft“ weithin anerkannt. Doch in jedem Spiel lockt der Griff zu unfairen Mitteln: Durch den Einsatz von Unterstützungssoftware verschaffen sich manche Spieler Vorteile. Das stört andere Nutzer,

aber inzwischen auch die Betreiber. Einer von ihnen hat in den USA mit immaterialgüterrechtlichen Mitteln die Hersteller solcher Unterstützungssoftware erfolgreich verklagt. Dieser Beitrag untersucht die Frage, ob auch in Deutschland bald das Urheberrecht als Handhabe für faires Spiel erhalten muss.

## I. Cheatbots in Onlinespielen

Endlich auch einmal gewinnen – dieses Gefühl zieht Tausende in Onlinewelten.<sup>1</sup> Der Markt wächst.<sup>2</sup> Für manche wird das Spiel zum Beruf: Bei professionellen Computerspiel-Wettbewerben („e-Sport“) winken beachtliche Preisgelder und Sponsorenverträge.<sup>3</sup> Viele erzielen auf Tauschbörsen mit erspielten virtuellen Gegenständen und Accounts hohe Summen.<sup>4</sup> Wer den teils beträchtlichen zeitlichen und finanziellen Aufwand<sup>5</sup> scheut, schummelt (cheating). Eine besonders ausgereifte Methode des Cheatings sind programmierte Helfer (sog. „Cheatbots“), die den Spieler unterstützen, indem sie Spielzüge automatisieren und vom insoweit lästigen Spiel befreien.<sup>6</sup> Manche Modelle verbessern die Befehlseingabe, um etwa das Anvisieren von Gegnern zu erleichtern.<sup>7</sup> *Blizzard* und *Vivendi*, die Betreiber vom Branchenprimus „World of Warcraft“

(10 Mio. Abonnenten), haben nun nicht etwa die eigenen Kunden, sondern einen Hersteller von Cheatbots auf Unterlassung verklagt.<sup>8</sup> Das *Bezirksgericht Arizona* hat den Klägern inzwischen teilweise Recht gegeben. *Blizzard* erhielt 6 Mio. US-Dollar Schadensersatz.<sup>9</sup> Der Grund: Durch das unfaire Spiel wird nicht nur der Wettbewerb verzerrt. Wer schummelt, so *Blizzard*, beendet das Spiel in kürzerer Zeit und kündigt daher früher das Abonnement – pro Spieler soll dies 105 US-Dollar Schaden verursacht haben.<sup>10</sup> Zudem würden die automatisierten Spieler Gegenstände und Accounts ernten, über *eBay* und andere Plattformen verkaufen und damit das Spiel dauerhaft in eine Inflation treiben.<sup>11</sup> Da zu den Cheatbot-Herstellern jedoch keine Vertragsbeziehungen bestehen, kommt vor allem das Immaterialgüterrecht als Handhabe in Betracht, insbesondere – auf Deutschland bezogen – das Urheberrecht.

- 1) *Bartle*, Virtual Worldliness, New York Law Review 2004, S. 19, 30.
- 2) *Schmidt/Dreyer/Lampert*, „Spielen im Netz – Zur Systematisierung des Phänomens ‚Online-Games‘“, Arbeitspapiere des Hans-Bredow-Instituts Nr. 19, 2008, 9; „Online-Spielemark wächst rasant“, FAZ v. 28.4.2008.
- 3) *Schmidt/Dreyer/Lampert*, (o. Fußn. 2), 18; Spiegel-Online, „Stress am Sturmgewehr“, abrufbar unter: <http://www.spiegel.de/netzwelt/spielzeug/0,1518,540364,00.html>.
- 4) *Koch*, JurPC Web-Dok. 57/2006, Abs. 3.
- 5) *Lober/Weber*, MMR 2005, 653, 654.
- 6) Vgl. Spiegel-Online, „Roboter nimmt Spielern das Spielen ab“, abrufbar unter: <http://www.spiegel.de/netzwelt/spielzeug/0,1518,547877,00.html>.
- 7) Diesbezüglich AG Köln (n.v.), <http://www.heise.de/newsticker/Cheating-Vorwurf-in-Counter-Strike-Liga-wird-vor-Gericht-verhandelt-/meldung/101684>.
- 8) Es handelte sich um eine Gegenklage; zunächst hatte der Hersteller auf negative Feststellung geklagt: *MDY Industries, LLC v. Blizzard Entertainment, Inc. et al.*, *Arizona District Court Case Number 2:2006cv02555*. *Blizzard* zählt 465.000 Beschwerden von Spielteilnehmern, vgl. Antrag auf summary judgement, Case Doc. Nr. 39, S. 20, abrufbar unter: <http://dockets.justia.com/>.
- 9) BBC News, s. unter: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/7645059.stm>
- 10) *Blizzard*, Antrag auf summary judgement, Case Doc. Nr. 39, S. 23.
- 11) *Blizzard*, Statement of Facts, Case Doc. Nr. 40, S. 11; dazu *Wemmer/Bodensiek*, K&R 2004, 432, 433.
- 12) *Kreutzer*, CR 2007, 1, 2; vgl. zur Problematik in Frankreich *Buron*, MMR 1/2008, S. XXII.
- 13) Amtl. Begr., BT-Drs. 12/4022, 8.
- 14) *Grützmaker*, in: *Wandtk/Bullinger*, Praxiskomm. zum Urheberrecht, 2. Aufl. 2006, § 69a Rdnr. 3, 17.
- 15) Mit zahlr. Nw. *Grützmaker*, in: *Wandtk/Bullinger* (o. Fußn. 13), § 69a Rdnr. 26. Weite Auslegung bei *Koch*, GRUR 1995, 466.
- 16) *Grützmaker*, in: *Wandtk/Bullinger* (o. Fußn. 13), § 69a Rdnr. 14; *LG Köln* MMR 2008, 64.
- 17) *Härting/Kuon*, CR 2004, 530.
- 18) *Hoeren*, in: *Möhring/Nicolini*, Urhebergesetz, 2. Aufl. 2000, § 69a Rdnr. 8.
- 19) *Habel*, MMR 2008, 71.
- 20) *Grützmaker* (o. Fußn. 14), § 69a Rdnr. 21

■ Hendrik Wieduwilt ist Jurist und arbeitet als Redakteur bei der FAZ.

## II. Urheberrecht und Computerspiele

Bei Computerspielen unterscheidet man den Programmschutz vom Schutz der audiovisuellen Darstellung und spricht insoweit von einem „hybriden“ Werk oder „Multi-Mediawerk“.<sup>12</sup>

### 1. Schutz als Computerprogramm

Der Sonderabschnitt für Programme (§§ 69a–g UrhG) geht auf den Gedanken zurück, dass traditionelle Anwendungen subtil und nicht ästhetisch beeindrucken – anders als Buch, Film und Schallplatte.<sup>13</sup> Reine Daten, die auch jedem Onlinespiel zu Grunde liegen, sind allerdings ein Nullum, sofern sie nicht als Folge von Befehlen einen Programmablauf steuern.<sup>14</sup> Als Programm ist also nur das Steuerprogramm geschützt. Der Schutz erstreckt sich gem. § 69a Abs. 2 UrhG auch auf „alle Ausdrucksformen eines Computerprogramms“. Das schließt allerdings nicht jede durch das Programm verursachte Darstellung ein.<sup>15</sup> Auch das „Look and Feel“ einer Software soll grundsätzlich nicht über § 69a UrhG geschützt sein,<sup>16</sup> obwohl diese Auffassung gerade im Hinblick auf Computerspiele überdenkenswert scheint.<sup>17</sup> Sofern Computerspiele als Ausdrucksform angesehen werden,<sup>18</sup> wird auf das Ganze abgestellt. Einzelne Bestandteile werden dagegen nur vom Programm angesteuert, ohne dass sich in ihnen jedoch das schöpferische Element der Programmierleistung widerspiegelt. Das virtuelle „Schwert“ ist daher keine Ausdrucksform des WoW-Clients. Etwas anderes mag indes gelten, wenn mithilfe des Clients das Schwert erst erschaffen wird (möglich bei „Second Life“<sup>19</sup>) oder der Gegenstand selbst Programmcode enthält.<sup>20</sup>

## 2. Audiovisuelles Gesamtwerk

Die Einordnung in die Kategorien des § 2 Abs. 1 UrhG wirkt lediglich auf die vorauszusetzende Schöpfungshöhe.<sup>21</sup> Das ist beim Computerspiel – als Gesamtwerk betrachtet – jedoch nicht nur schwierig, sondern zwecklos: Auch wenn Spiele heute nicht mehr lediglich als Laufbilder geschützt werden,<sup>22</sup> sind sie doch ebenso wenig Film oder filmähnliches Werk. Dass die Erschaffung eines Spiels mit der eines Films vergleichbar ist,<sup>23</sup> trifft allenfalls für Genre-Titel zu.<sup>24</sup> Außerdem kann der Spieler den Handlungsablauf jederzeit ändern. Dabei wird stets betont, der Spieler sei deshalb aber nicht der Schöpfer der Bildfolge.<sup>25</sup> Ein sinnloser Hinweis, denn das ließe ohnehin keine Rückschlüsse auf die Werkqualität des Spiels zu. Auch aus Filmen können theoretisch neue Filme geschaffen werden – und i.Ü. auch aus Computerspielen, sog. „Machinima“.<sup>26</sup> Den Ausschlag gibt die Interaktionsmöglichkeit an sich.<sup>27</sup> Bei heutigen Titeln führt sie zu Bildfolgen, die keineswegs vom Entwickler vorgegeben waren.<sup>28</sup> Der also lediglich technische Zusammenhang von Bildfolge und Spiel hat mit einer Werk-Schöpfer-Beziehung i.S.d. § 11 Satz 1 UrhG nichts gemein. Eine Einordnung als Film ist damit kaum möglich. Man mag nun von einem Werk sui generis ausgehen.<sup>29</sup> Zumal sich Computerspiele in ihrer wirtschaftlichen Bedeutung zunehmend Filmen annähern,<sup>30</sup> könnte man die Kategorie auch schlicht „Computerspiele“ nennen. Das ist allemal zielführender als ein Wettrennen der hinkenden Vergleiche.

## 3. Audiovisuelle Bestandteile

Wer die Urheberschaft für ein Computerspiel im Prozess darlegen muss, sollte angesichts der genannten Schwierigkeiten zumindest auch auf die Bestandteile abstellen. Diese Bestandteile können Werke sein, auch wenn sie digital produziert werden<sup>31</sup> und erst durch technische Hilfsmittel wahrgenommen werden können.<sup>32</sup> So deutete im Falle von „Donkey Kong Junior“ das OLG Frankfurt/M. an, dass das Spiel an sich wohl nicht schutzfähig sei, wohl aber möglicherweise die in ihm enthaltenen Elemente – der dortige Verfügungskläger hatte sich allerdings nicht darauf berufen.<sup>33</sup> Die Einordnung der Spielbestandteile in die Werkarten des § 2 Abs. 1 UrhG ist vergleichsweise einfach.<sup>34</sup> Der Soundtrack ist als Musik geschützt (§ 2 Abs. 1 Nr. 2 UrhG), Fotos als Lichtbildwerke (§ 2 Abs. 1 Nr. 5 UrhG),<sup>35</sup> Text als Sprachwerk (§ 2 Abs. 1 Nr. 1 UrhG), Zwischensequenzen als Filme (§ 2 Abs. 1 Nr. 6)<sup>36</sup> und als Werke der bildenden Künste (§ 2 Abs. 1 Nr. 4 UrhG) sonstige grafische Elemente,<sup>37</sup> insbesondere Figuren.<sup>38</sup> Auch Spielregeln können in Form des konkreten Spiels schutzfähig sein,<sup>39</sup> darüber hinaus ist im Einzelfall Fabelschutz denkbar.<sup>40</sup>

Die Rechtsprechung fordert allerdings eine „künstlerischen Leistung“.<sup>41</sup> Besonders hohe Anforderungen bestehen für angewandte Kunst in Abgrenzung zur „reinen“ Kunst.<sup>42</sup> Werke der angewandten Kunst sind dadurch gekennzeichnet, dass es sich um Gebrauchsgegenstände mit künstlerischer Formgebung handelt.<sup>43</sup> Die „kleine Münze“ soll hier nicht geschützt sein, da ansonsten die Grenzen des Geschmackmusterschutzes umgangen würden.<sup>44</sup> Das LG Köln hat als Gebrauchsgegenstand kürzlich auch den virtuellen Kölner Dom eingestuft, weil er in einer sozialen Welt als Kommunikationsplattform diene.<sup>45</sup> Diese Einordnung ist problematisch: Visuelle Objekte in Spielen erfüllen meist nur die banale Funktion als Spielfeldoberflächen und -grenzen, i.Ü. sind die Spieldesigner frei in ihrer Gestaltung. Von einer Begrenzung der Formgebung auf das Funktionsnotwendige kann daher kaum die Rede sein.

## 4. Grenzen der zulässigen Vervielfältigung

Das Laden in den Arbeitsspeicher ist nach inzwischen überwiegender Auffassung eine Vervielfältigung,<sup>46</sup> der der Rechteinhaber zustimmen muss. Auch wenn die Überlassung von Standardsoftware im Wesentlichen kaufrechtlich zu beurteilen ist und der Erwerb des Datenträgers im Vordergrund steht,<sup>47</sup> ist davon auszugehen, dass dem Käufer zumindest daneben ein Nutzungsrecht gem. § 31 Abs. 1, 2 UrhG eingeräumt wird.<sup>48</sup> Es erlaubt grundsätzlich die Vervielfältigung im Arbeitsspeicher. Auch der Verwender von Cheatbots spielt regelmäßig mit legal erworbenen Spielen.

### a) Grenzen des Nutzungsrechts

Die AGB untersagen zumeist die Verwendung von Cheatbots.<sup>49</sup> Im Falle *World of Warcrafts* wird im selben Atemzug verboten, mit echtem Geld virtuelle Ressourcen zu

21) Mit Nw. *Loewenheim*, in: Schrickler, Urheberrecht, 3. Aufl. 2006, § 2 Rdnr. 24.

22) *Poll/Brauneck*, GRUR 2001, 390.

23) *Poll/Brauneck*, GRUR 2001, 390.

24) Zu diesen zählen die ersten Teile der Spielreihe „Myst“, bei der ein grafischer Film abschnittsweise gesteuert wird, vgl. <http://de.wikipedia.org/wiki/Myst>.

25) *Nordemann*, GRUR 1981, 893; *Bullinger*, in: Wandtke/Bullinger (o. Fußn. 14), § 2 Rdnr. 129; *OLG Hamm* NJW 1991, 2162; *OLG Köln* GRUR 1992, 313; *BayObLG* GRUR 1992, 509.

26) *Schmidt/Dreyer/Lampert* (o. Fußn. 2), S. 11.

27) *Loewenheim* (o. Fußn. 21), § 2 Rdnr. 76; *Schack*, Urheber- und Urhebervertragsrecht, 4. Aufl. 2007, Rdnr. 217; *Schricker*, in: Schrickler, Urheberrecht auf dem Weg zur Informationsgesellschaft, 1997, S. 42; im Hinblick auf Multimediawerke auch *Ahlberg*, in: Möhring/Nicolini (o. Fußn. 18), § 2 Rdnr. 24, der aber Computerspiele nicht als solche auffasst, Rdnr. 34; Entscheidung des *Bezirksgerichts Tokio*, GRUR Int. 2001, 184; a.A. („interaktive Filme“) *Bullinger*, in: Wandtke/Bullinger (o. Fußn. 14), § 2 Rdnr. 129; *Dreyer*, in: *Dreyer/Kotthoff/Meckel*, Heidelberger Komm. zum Urheberrecht, § 2 Rdnr. 247.

28) So bereits *Schüler*, NSiZ 1993, 497.

29) *Poll/Brauneck*, GRUR 2001, 390.

30) Mit dem aktuellen Titel „GTA IV“ wird der wirtschaftliche Erfolg von Kinotiteln sogar übertroffen, vgl. <http://www.spiegel.de/netzwelt/spielzeug/0,1518,554201,00.html> sowie <http://www.faz.net/s/RubE2C6E0BCC2F04DD787CDC274993E94C1/Doc~E2539EF722B364EA69D3CF0CA90F1FA8D~ATpl~Ecommon~Scontent.html>.

31) *Loewenheim* (o. Fußn. 21), § 2 Rdnr. 74; jüngst auch *LG Köln*, U. v. 21.4.2008 – 28 O 124/08 = MMR 2008, 556 m. Anm. *Psczolla*.

32) *Loewenheim* (o. Fußn. 21), § 2 Rdnr. 21; vgl. *KG* MMR 2004, 540.

33) *OLG Frankfurt/M.* GRUR 1983, 757; vgl. *Kreutzer*, CR 2007, 2, dort Fußn. 9.

34) Wie im Folgendem auch *Schricker*, GRUR Int 2008, 202.

35) *LG Köln* (o. Fußn. 31).

36) *Schack* (o. Fußn. 27), Rdnr. 654.

37) *LG Köln* (o. Fußn. 31).

38) *Loewenheim* (o. Fußn. 21), § 2 Rdnr. 147; *Schulze*, ZUM 1997, 78.

39) *Schricker*, GRUR Int. 2008, 204.

40) *Müller*, Interview im Jurapodcast J!Cast Nr. 30, abrufbar unter: <http://jcast.de>, ihm folgend *Geis/Geis*, CR 2007, 723.

41) *BGH* GRUR 1979, 336: „nach Auffassung der für Kunst empfänglichen und mit Kunstanschauungen einigermaßen vertrauten Kreise“ – womit die Rspr. sich selbst meint, vgl. *LG Köln* (o. Fußn. 31).

42) *BGH* NJW-RR 1995, 1253 – Silberdistel.

43) *Ahlberg*, in: Möhring/Nicolini (o. Fußn. 17), § 2 Rdnr. 26.

44) *BGH* NJW-RR 1995, 1253; *Ahlberg*, in: Möhring/Nicolini (o. Fußn. 18), § 2 Rdnr. 73; kritisch: *Loewenheim*, GRUR Int. 2004, 765.

45) *LG Köln* (o. Fußn. 31).

46) *OLG Dresden* NJOZ 2008, 163; *Heerma*, in: Wandtke/Bullinger (o. Fußn. 14), § 16 Rdnr. 16 m.w.Nw.; *Kotthoff*, in: *Dreyer/Kotthoff/Meckel* (o. Fußn. 27), § 69c Rdnr. 9; a.A. *Hoeren*, Softwareüberlassung als Sachkauf, Rdnr. 109.

47) Vor dem steuerrechtlichen Hintergrund: *BFH* ZUM 1997, 669; *Hoeren* (o. Fußn. 46), Rdnr. 143.

48) *Wandtke*, in: Wandtke/Bullinger (o. Fußn. 14), § 44 Rdnr. 14; *Jickeli/Stieper*, in: Staudinger, Komm. zum BGB, 2004, § 90 Rdnr. 14; *Schack* (o. Fußn. 27), Rdnr. 1137; *Hertin*, in: Mestmäcker/Schulze, Komm. zum deutschen Urheberrecht, Stand: Mai 2007, Vor § 31 Rdnr. 206.

49) *WoW-AGB* Pkt. 4 (engl.) bzw. Pkt. 3 (deutsch), abrufbar unter: <http://www.WoW-europe.com/de/legal/termsfuse.html>; weitere Beispiele führt *Nänni*, Jusletter v. 25.2.2008, 17 (dort Fußn. 175).

handeln („Real Money Trade“<sup>50</sup>). Diese werden häufig von Bot-gesteuerten Accounts erwirtschaftet.<sup>51</sup>

Hier muss unterstellt werden, dass die AGB wirksam einbezogen, insbesondere spätestens beim Vertragsschluss zugänglich gemacht wurden.<sup>52</sup> Damit wird ein Problem überbrückt, das tatsächlich Raum für einen eigenen Beitrag einnehmen würde: Denn der Spieler von *World of Warcraft* kauft zunächst eine CD und stimmt erst im Nachhinein den AGB zu. Welche Konsequenzen hat dies für das Nutzungsrecht?<sup>53</sup> I.Ü. ist eine derartige Klausel weder überraschend, noch stellt sie eine unangemessene Benachteiligung dar.<sup>54</sup> Von dem Leitbild des Softwarelizenzrechts (§ 69d Abs. 1 UrhG) würde eine solche Regel nur abweichen, wenn – anders als hier – das Nutzungsrecht in seinem Kern betroffen, also solche Handlungen wären, die für die Verwendung unerlässlich sind.<sup>55</sup>

Der Rechteinhaber kann das Nutzungsrecht gem. § 31 Abs. 1 UrhG auf bestimmte erlaubte Nutzungsarten beschränken,<sup>56</sup> sofern diese klar abgegrenzt werden können.<sup>57</sup> Eine neue Nutzungsart ist von der nur technisch verschiedenen Verwendung zu unterscheiden – was bei digitalen Medien oft schwerfällt.<sup>58</sup> Die Diskretionsfreiheit des Rechteinhabers dient letztlich der wirtschaftlichen Nutzung seines Werks, andererseits müssen Rechtssicherheit und Verkehrsfähigkeit der Werknutzungsarten zu Gunsten der Allgemeinheit gewahrt bleiben.<sup>59</sup> Die besondere Intensität einer Nutzung genügt daher wohl nicht.<sup>60</sup> Den Ausschlag geben wirtschaftlich-technische Kriterien, etwa ob durch die neue Nutzungsvariante ein anderer Markt erschlossen<sup>61</sup> und eine neue Erwerbsmöglichkeit geschaffen wird.<sup>62</sup> Teils wird auch die Sicht des Verbrauchers als relevant anerkannt, denn letztlich sei es seine Werknutzung, die durch das System der Verwertungsrechte erfasst werde.<sup>63</sup> Keine eigenständige Nutzungsart ist gegeben, wenn eine Nutzung lediglich eine andere ersetzt.<sup>64</sup>

50) *Nänni*, Jusletter v. 25.2.2008, 3 f.

51) *WoW-AGB* (o. Fußn. 49), Punkt C. (v).

52) *Bartsch*, CR 2005, 6.

53) Auf diesen Aspekt wies mich Herr RA Dr. Andreas Lober hin.

54) *Koch*, JurPC Web-Dok. 57/2006, Abs. 14.

55) *BGH* MMR 2003, 395; analog, wenn man den Softwareüberlassungsvertrag als Sachkauf qualifizierte, *Hoeren* (o. Fußn. 46), Rdnr. 220.

56) *Wandtke/Grunert*, in: *Wandtke/Bullinger* (o. Fußn. 14), § 31 Rdnr. 2.

57) *BGH* MMR 2003, 393; *BGH* MMR 2000, 749 m. Anm. *Leistner*.

58) *Reber*, GRUR 1998, 792; *Bartsch*, CR 2005, 6.

59) *Reimer*, GRUR 1962, 625 f.

60) So aber *Stieper/Frank*, MMR 2000, 646 zu *KG* MMR 1999, 727.

61) *BGH* MMR 2005, 839 m. Anm. *Stieper*; *Wandtke/Grunert*, in: *Wandtke/Bullinger* (o. Fußn. 14), § 31 Rdnr. 3; *Reber*, GRUR 1998, 793.

62) *Reber*, GRUR 1998, 793.

63) *BGH* GRUR 1997, 217; großzügiger *Reber*, GRUR 1998, 794.

64) *BGH* (o. Fußn. 61); krit. *Stieper*, MMR 2000, 644.

65) *Grützmaker*, in: *Wandtke/Bullinger* (o. Fußn. 14), § 69c Rdnr. 88.

66) *BGH* MMR 2003, 393; *Haberstumpf*, in: *Mestmäcker/Schulze* (o. Fußn. 48), § 69d UrhG Rdnr. 33.

67) Zu § 69c UrhG: Reg.-Begr., BT-Drs. 12/4022, 11.

68) *Grützmaker*, in: *Wandtke/Bullinger* (o. Fußn. 14), § 69c Rdnr. 88.

69) *OLG Düsseldorf*, JurPC <http://www.jurpc.de/rechtspr/19980065.htm>.

70) *Grützmaker*, in: *Wandtke/Bullinger* (o. Fußn. 14), § 69d Rdnr. 18 m.w.Nw.

71) *BGH* MMR 2002, 231 m. Anm. *Hoeren* und *Ory*.

72) Reg.-Begr., BT-Drs. 12/4022, 13.

73) Vgl. „Chinas Geschäft mit der Lebenszeit“, abrufbar unter: <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,443947,00.html>.

74) So *Lober* auf der Konferenz „Reales Recht für Virtuelle Welten“ in Berlin, vgl. <http://www.heise.de/newsticker/Warnungen-vor-Ueberregulierung-virtueller-Welten-/meldung/108679>.

75) Auch das Abwechseln mit anderen Nutzern ist nicht von den AGB gedeckt.

76) *Koch*, JurPC Web-Dok. 57/2006, Abs. 3.

77) *Ausf. Hoeren*, CR 2006, 576.

78) *RL* 2001/29/EG, ABl. EG Nr. L 167, 10–19, 13.

79) v. *Welser*, in: *Wandtke/Bullinger* (o. Fußn. 14), § 44a Rdnr. 19.

## b) Vergleichbare Konstellationen

Auf Grund der ungewöhnlichen vorliegenden Konstellation mag zunächst ein Blick auf verwandte Fälle helfen: Im Softwarevertragsrecht sind Beschränkungen bei Demo- und Schülerversionen<sup>65</sup> bekannt, aber auch hinsichtlich der technischen Ablaufumgebung (CPU-Klauseln)<sup>66</sup> oder der lizenzwidrigen Nutzung durch Terminals.<sup>67</sup> Die inhaltliche Einschränkung muss sich technisch manifestieren: Dies unterscheidet vollwertige „Schülerversionen“ von eingeschränkt funktionsfähigen „Test-“ oder „Demover-sionen“<sup>68</sup> und Software, die nur läuft, wenn ein zugehöriger USB-Stick (sog. Dongle) am Rechner angeschlossen ist. Die Nutzung ohne Dongle wäre in diesem Falle nicht bestimmungsgemäß i.S.d. § 69d Abs. 1 UrhG,<sup>69</sup> nach überwiegender Auffassung sogar im Falle eigentlich erlaubter Selbsthilfe.<sup>70</sup> Der Vergleich der Cheatbot-Gegenmaßnahmen mit einem Dongle liegt nahe: In beiden Fällen sucht das geschützte Programm nach einem Objekt (Dongle bzw. Drittprogramm), in beiden Fällen soll der Rechteinhaber damit vor dem Verlust eines Marktsegments geschützt werden. Der einzige Unterschied: Beim Dongle muss der Rechner das Objekt aufweisen, beim Cheatbot davon frei sein.

## c) Konsequenzen für Cheatbot-Nutzer

Es sprechen kaum Gründe für, jedoch einige gegen die Rechtmäßigkeit der Cheatbotverwendung – so schon der in § 31 Abs. 5 UrhG konkretisierte Rechtsgedanke, dass im Zweifel die urheberrechtlichen Befugnisse so weit wie möglich beim Urheber bleiben, damit dieser an den Erträgen des Werks beteiligt werden kann.<sup>71</sup> Allerdings soll damit normalerweise die rechtswidrige dauerhafte Vervielfältigung beim Lizenznehmer unterbunden werden.<sup>72</sup> Eine solche droht im Falle der AGB-widrigen Vervielfältigung des Spiels unter Verwendung des Cheatbots nicht. Andererseits wird der Zweck des Spiels geändert, wenn damit lediglich virtuelle Gegenstände abgerentet werden („Goldfarming“), um diese gegen reales Geld zurück ins Spiel zu führen. Für derartigen Handel bestehen Märkte,<sup>73</sup> manche Betreiber finanzieren sich sogar zum Großteil mit dem Verkauf virtueller Gegenstände.<sup>74</sup> Doch auch der private Nutzer eines Cheatbots verwertet das Spiel intensiver und schneller als vom Betreiber erwartet,<sup>75</sup> wodurch diesem Abgebühren entgehen. Zudem schafft er Vermögenswerte in Form von hochgezüchteten Accounts, für die hohe Summen geboten werden<sup>76</sup> – das ist eine wirtschaftliche Werknutzung, auch wenn sie Nichtspielern skurril anmutet.

## d) Schrankenbestimmungen

Die urheberrechtlichen Schrankenbestimmungen (hier §§ 44a, 53, 69d Abs. 1 UrhG) greifen nicht zu Gunsten des Cheatbot-Nutzers. § 44a UrhG erlaubt die zur „rechtmäßigen Nutzung“ (Nr. 2) technisch notwendige Vervielfältigung, wozu auch das betriebsnotwendige Laden in den Arbeitsspeicher gehört. Doch es ist umstritten, ob § 44a UrhG auf Computerprogramme anwendbar ist.<sup>77</sup> Zudem bedeutet „rechtmäßig“ den Erwägungsgründen der zu Grunde liegenden Multimediarichtlinie zufolge, dass die Nutzung durch den Rechteinhaber zugelassen oder nicht durch die Gesetze beschränkt ist.<sup>78</sup> Bei der Vervielfältigung dürfen Schutzmechanismen und Nutzungsbedingungen nicht umgangen werden.<sup>79</sup> Sofern das Nutzungsrecht urheberrechtlich eingeschränkt wurde, hilft § 44a UrhG also nicht. Nach anderer Auffassung soll „rechtmäßig“ auch greifen, wenn der Urheber nicht einverstanden ist, sofern nur die Vorlage rechtmäßig erwor-

ben wurde.<sup>80</sup> Der Nutzer eines Cheatbots vervielfältigt das Spiel tatsächlich auf Grund einer rechtmäßig erworbenen Vorlage (s.o.) und könnte sich nach diesem Normverständnis also auf § 44a Nr. 2 UrhG berufen. In jedem Fall gilt jedoch, dass die Vervielfältigung keine „eigenständige wirtschaftliche Bedeutung“ haben, also als ganzes Geschäftsmodell taugen darf.<sup>81</sup>

Auch § 53 UrhG gilt nicht für Computerprogramme<sup>82</sup> und kann damit nicht die Vervielfältigung des Steuerungsprogramms legitimieren. Hinsichtlich der sonstigen Bestandteile mag dies anders zu beurteilen sein. Allerdings kann dies nicht dazu führen, dass auch das Steuerungsprogramm in das Privileg der Privatkopie hineingezogen wird.<sup>83</sup> Zudem bestehen Zweifel, ob die Nutzung eines Onlinespiels wirklich „privat“ wäre, denn dafür dürfte die Nutzung nicht über die Privatsphäre hinaus wirken.<sup>84</sup>

Im Programmurheberrecht ist die Vervielfältigung zulässig, wenn sie i.R.d. „bestimmungsgemäßen Nutzung“ erfolgt, § 69d Abs. 1 UrhG. Es soll auf den Willen der Parteien abgestellt werden,<sup>85</sup> soweit dieser jedenfalls nicht den unabdingbaren Kern betrifft. I.R.d. Selbsthilfe darf der Nutzer sogar neue Funktionalitäten entwickeln,<sup>86</sup> sofern dadurch nicht die Bestimmung des Programms außer Acht gerät. Schon die Umgehung von Dongle-Abfragen soll von § 69d UrhG nicht gedeckt sein, da sie im Widerspruch zum Willen des Urhebers steht,<sup>87</sup> wohl sogar dann, wenn dies allein zur Beseitigung eines Fehlers geschieht.<sup>88</sup>

## 5. Umgehung von Schutzmechanismen

Erkennt man die Nutzung des Drittprogramms bereits als urheberrechtswidrig an, ließe sich die Haftung des Herstellers als materiell-urheberrechtlicher Störer begründen. Außerdem verhindern Cheatbots durch eigene technische Tricks die Aufdeckung durch Scan-Routinen des Spielprogramms. Dadurch könnten sie „Vorrichtungen“ gem. § 95a Abs. 3 UrhG oder „Mittel“ gem. § 69f Abs. 2 UrhG darstellen, die sich gegen Kopierschutzmaßnahmen richten.

### a) Zwei Normbereiche

Auch hier wird also differenziert zwischen Computerprogramm und sonstigem Werk (vgl. § 69a Abs. 5 UrhG).<sup>89</sup> Gegen den Hersteller könnten daher §§ 99, 98, 95a Abs. 3 oder § 69f Abs. 2 UrhG in Anschlag gebracht werden. Das Verhältnis der Normbereiche im Hinblick auf hybride Werke ist unklar.<sup>90</sup> Für den Vorrang des Computerrechts spricht die Zwecksetzung der Multimediarichtlinie.<sup>91</sup> Manche lassen den Schutz nur für Computerprogramme „im eigentlichen Sinn“ gelten.<sup>92</sup> Es fällt zunächst nicht leicht, bei einem audiovisuell aufwändigen Computerspiel ausgerechnet auf das zu Grunde liegende Steuerungsprogramm abzustellen<sup>93</sup> – zumal ein wesentlicher Teil der Arbeit inzwischen in Grafik, Sound und Dialoge fließt.<sup>94</sup> Daher sollte nicht der objektive Schwerpunkt, sondern der sich im konkreten Fall widerspiegelnde Interessenkonflikt zwischen Rechteinhaber und Nutzer des Umgehungsprogramms entscheidend sein. Allgemein wird auf das Verhältnis zwischen Privatnutzer und Allgemeinheit abgestellt und im hohen Maße die Verkehrsfähigkeit des Werks geschützt. Dagegen spielen beim Programmschutz Selbsthilfeaspekte eine Rolle (vgl. § 69d UrhG).<sup>95</sup> Nur mit einer Einzelfallbetrachtung wird verhindert, dass die jeweiligen Schranken missbräuchlich auf die andere Werkart übertragen werden können. Bei der Verwendung von Mitteln, die die gleichzeitige Verwendung eines Drittprogramms mit einem Onlinespiel ermöglichen sollen, geht es vordergründig um die Nutzung des durch

das Steuerungsprogramm koordinierten Werkkonglomerats, nicht um dessen Bestandteile. Damit ist vom Vorrang des Computerprogrammrechts auszugehen,<sup>96</sup> einschlägig ist das Regime des § 69f Abs. 2 UrhG.

### b) Vorrichtungen und Mittel gem. § 69f Abs. 2 UrhG

§ 69f Abs. 2 UrhG gewährt einen Anspruch auf Vernichtung von Vorrichtungen, die „allein dazu bestimmt“ sind, die unerlaubte Umgehung von Programmschutzmechanismen zu erleichtern. Diese Mechanismen müssen urheberrechtsverletzende Handlungen einschränken, was sogar den unberechtigten Ablauf einschließen soll.<sup>97</sup> Zu den typischen „Programmschutzmechanismen“ gehören auch softwaregestützte Maßnahmen wie der zum o.g. Dongle gehörige Abfragemechanismus.<sup>98</sup> Die dargelegte weitreichende Vergleichbarkeit der Schutzmaßnahmen mit Dongleabfragen spricht dafür, die Maßnahmen zum Aufspüren von Drittprogrammen als Programmschutzmechanismen anzusehen.

Das Scannen verhindert deren Umgehung jedoch nur, wenn bei einem Befund die Vervielfältigung im Arbeitsspeicher gestoppt wird. Sofern zunächst nur der Betreiber informiert wird<sup>99</sup> und dieser dann den Spieler ausschließen kann, erfolgt dies nur mittelbar. Wird das Spiel lediglich angehalten, kann allenfalls auf sukzessive geladene Spielinhalte abgestellt werden. Dabei handelt es sich jedoch gerade nicht um Teile des Steuerungsprogramms, sondern allenfalls um klassische Werke (Grafik und Sound).

Der Cheatbot muss als Mittel weiterhin „allein dazu bestimmt“ sein, die unerlaubte Umgehung zu ermöglichen, darf also keinen anderen Bestimmungszweck haben (insoweit enger als § 95a Abs. 3 UrhG,<sup>100</sup> aber ebenso wie beim Vernichtungsanspruch gem. § 99 UrhG<sup>101</sup>). Damit werden Mittel ausgeschlossen, deren Umgehungsfunktionen lediglich Beiwerk zu einer an sich legalen Nutzung sind („dual use“).<sup>102</sup> Der Cheatbot als solches dient zunächst der Spielerleichterung, nur seine besonderen Funktionen der Täuschung von Scan-Routinen. Insoweit muss allerdings auf diese als „prüfungsrelevante Funktion“<sup>103</sup> abge-

80) *Lauber/Schwipps*, GRUR 2004, 295.

81) *OLG Dresden* NJOZ 2008, 163.

82) *Lüft*, in: *Wandtke/Bullinger* (o. Fußn. 14), § 53 Rdnr. 7.

83) Eingehend *Poll/Brauneck*, GRUR 2001, 392; *Kreutzer*, CR 2007, 4 ff.

84) *Decker* (o. Fußn. 18), § 53 Rdnr. 13.

85) *Hoeren* (o. Fußn. 18), § 69d Rdnr. 6.

86) *Hoeren* (o. Fußn. 18), § 69d Rdnr. 12.

87) *OLG Düsseldorf* (o. Fußn. 69); *OLG Karlsruhe* CR 1996, 342; *Hoeren*, in: *Möhring/Nicolini* (o. Fußn. 18), § 69d Rdnr. 14.

88) *Grützmaker*, in: *Wandtke/Bullinger* (o. Fußn. 14), Rdnr. 18 m.w.Nw.

89) *Arnold*, MMR 2008, 144.

90) Ausf. *Kreutzer*, CR 2007, 4; *Grützmaker*, in: *Wandtke/Bullinger* (o. Fußn. 14), § 69a Rdnr. 83 m.w.Nw.

91) S. Art. 1 Abs. 2a) sowie Erwägungsgrund 50; so auch ausdrücklich die Begründung der *BReg.*, BT-Drs. 15/38, S. 22; krit. dagegen *Kotthoff*, in: *Dreyer/Kotthoff/Meckel* (o. Fußn. 27), § 69a Rdnr. 26.

92) *Arlt*, MMR 2005, 154.

93) So *Grützmaker*, in: *Wandtke/Bullinger* (o. Fußn. 14), § 69a Rdnr. 83.

94) *Keller*, „Die Gamesbranche“, *Hessisches Ministerium für Wirtschaft, Verkehr und Landesentwicklung*, S. 49, abrufbar unter: [www.hessen-media.de/mm/Games.pdf](http://www.hessen-media.de/mm/Games.pdf).

95) *Hoeren* (o. Fußn. 18), § 69f Rdnr. 16; a.A. *Loewenheim* (o. Fußn. 21), § 69f Rdnr. 11.

96) I.E. auch *Arnold/Timman*, MMR 2008, 286; *Kreutzer*, CR 2007, 6.

97) *Grützmaker*, in: *Wandtke/Bullinger* (o. Fußn. 14), § 69f Rdnr. 14.

98) *Grützmaker*, in: *Wandtke/Bullinger* (o. Fußn. 14), § 69f Rdnr. 14.

99) MDY, Case Doc. Nr. 57, 14.

100) *Arnold*, MMR 2008, 144, 145.

101) *Reg.-Begr.*, BT-Drs. 12/4022, 14.

102) Eingehend *Arnold*, MMR 2008, 144 f.; *Hoeren* (o. Fußn. 18), § 69f Rdnr. 16.

103) *Arnold*, MMR 2008, 144, 145.

stellt werden. Legale Anwendungen sind dann allerdings kaum denkbar. Bei der Beurteilung ist – in § 69f Abs. 2 wie in § 95a Abs. 3 UrhG – auch die entsprechende Produktwerbung heranzuziehen.<sup>104</sup> Im Falle des Cheatbots „Glider“ klingt dies wie folgt: „Dieser WoW Bot ist technisch nicht erkennbar! Bei korrekter Anwendung ist die Gefahr von Blizzard aufgespürt zu werden gegen Null. (sic!)“<sup>105</sup>

Mit § 69f Abs. 2 UrhG bestünde daher ein Anspruch, die Cheatbots zu vernichten. Es reicht hier im Gegensatz zu § 95a Abs. 3 UrhG auch schon der rein private Besitz.<sup>106</sup> Daneben kommt u.U. die Verfolgung i.R.e. Adhäsionsverfahrens gem. § 69f i.V.m. § 110 UrhG i.V.m. § 403 ff. StPO in Betracht.<sup>107</sup> Der Bestimmtheitsgrundsatz im Strafrecht (vgl. § 106 UrhG) verbietet allerdings, das Laden in den Arbeitsspeicher als solche anzuerkennen.<sup>108</sup> Die Umgehung der Schutzmechanismen als solche ist i.R.d. Programmschutzes i.Ü. nicht sanktioniert.<sup>109</sup>

---

104) Arnold, MMR 2008, 144, 147.

105) <http://www.WoWglider.de/glider-kaufen.htm>.

106) Arlt, MMR 2005, 155.

107) Grützmacher, in: Wandtke/Bullinger (o. Fußn. 14), § 69f Rdnr. 4.

108) Zutreffend, aber entgegen der h.M. Hildebrandt, in: Wandtke/Bullinger (o. Fußn. 14), § 106 Rdnr. 13.

109) Arlt, MMR 2005, 155.

### III. Fazit

Zwei Aspekte sind bei dieser Untersuchung besonders relevant. Erstens: Die Verwendung von Zusatzprogrammen ist nur dann urheberrechtswidrig, wenn sie eine neue Nutzungsart des Onlinespiels darstellt. Damit schlüpft das Urheberrecht in eine unvertraute Rolle – gerade Nichtspieler unter den Juristen dürften mit dieser Einschätzung hadern. Für sie ist bereits der bloße Sachverhalt kaum zugänglich: Spieler lassen Computer Computerspielen – skurril. Doch die industrielle Revolution im Markt der virtuellen Gegenstände und Accounts kann sich lohnen, stellt also in gewisser Weise eine wirtschaftliche Ausbeute des Werks Onlinespiel dar. Darauf kommt es an. Zweitens: Die technischen Gegenmaßnahmen müssen im Vorwege bei einem Befund das Laden des Spiels unmittelbar verhindern, nicht nur informieren. Hier müssten die Betreiber Konsequenz zeigen, die sie jedoch beim Vorgehen gegen die cheatenden Spieler bislang vermissen ließen. Nur wenn die Drittsoftware einen manifesten Schutzzaun überwinden muss, greift die Sanktion des § 69f Abs. 2 UrhG. Wenn diese Voraussetzungen gegeben sind, handelt es sich nicht nur um ein unfares Spiel, sondern um einen besonderen Softwaregebrauch. Nur gegen einen solchen hilft das Urheberrecht, dann allerdings bestimmungsgemäß.